Un jeu de Kimmo Sorsamo

Kairo

Au bazar du Caire, le marché bat déjà son plein très tôt le matin.

Des tapis, des huiles et des épices fines sont prêts à être vendus. Mais seul un stand aura du succès.

2 à 4 joueurs, commerçants, montent leur stand afin d'attirer la clientèle riche. Il est parfois nécessaire d'avoir recours à un bonimenteur car la concurrence est rude et les clients ne veulent pas faire plusieurs stands.

Matériel de jeu

- **1 plateau de jeu**
- **6 clients en bois – 1 par couleur**

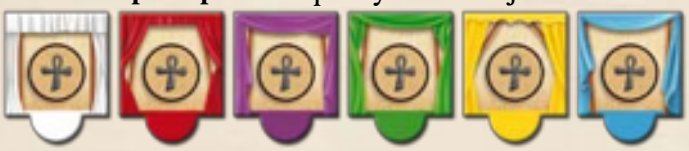
- **33 cartes de construction et 7 cartes de bonimenteur**

27 cartes de construction standard

6 cartes de construction joker

7 cartes de bonimenteur

- **24 stands principaux** – 6 par symbole de joueur



- **36 agrandissements** – 6 par couleur

- **1 règle du jeu**

- **12 médailles** – 2 par couleur, 1x en or et 1x en argent

- **90 pièces** – 5 par couleur de valeur 2; 10 par couleur de valeur 1

- **6 tableaux de l'argent** – 1 par couleur

- **4 paravents** – 1 par symbole de joueur, composé de 3 parties
- **4 pions en bois** – avec autocollants

Les autocollants sont collés sur les pions avant la première partie.

Déroulement et but du jeu

Au début du jeu, chaque joueur possède 3 petits stands sur le plateau de jeu. Il y a des stands de 6 couleurs différentes vers lesquels les clients de la même couleur peuvent être déplacés. Si un joueur attire un client de la couleur correspondant à la couleur de son stand, il reçoit de l'argent – d'autant plus si son stand a été agrandi. C'est grâce à cet argent que les stands peuvent être agrandis. Ces agrandissements apportent des points de victoire – les joueurs qui possèdent les stands les plus grands sont ceux qui recevront beaucoup de points de victoire.
Très vite, il n'y aura plus de place sur la place du marché – et c'est là qu'il faut faire attention et faire main basse sur les meilleures places.Celui qui a le plus de points de victoire à la fin du jeu a gagné.

Préparation du jeu

1. Le **plateau de jeu,** représentant la place du marché du Caire, est placé au milieu de la table.

2. On place les **6 tableaux de l'argent** près du plateau de jeu.

Les pièces sont triées puis réparties sur les tableaux de l'argent selon leur couleur.

3. On mélange les **cartes de construction** et les placent, sous forme de pioche, face cachée, près du plateau de jeu. Ensuite 4 cartes sont remises sur l'étalage.

Les cartes de bonimenteur sont placées sur la case de bonimenteur.

4. Les **agrandissements** et **médailles** sont triés par couleur et sont mis en tas, comme représenté ci-dessus, sur les cases du plateau de jeu.

5. Les **6 clients** sont mis dans le sac en tissu puis mélangés.
Ensuite, 5 clients sont tirés les uns après les autres et placés sur les cases de départ des clients dans l'espace « marché ».
Le 6ème client est retiré du jeu puis placé sur le tableau de l'argent de la couleur correspondante.

Exemple:

Chaque joueur choisit un symbole et reçoit le matériel suivant:

• **1 pion –** qui est placé sur la case 0 de l'échelle des points

• **1 paravent –** qui est composé de trois parties

• **6 plaquettes de stands principaux –**qui sont placées face visible

De plus, chaque joueur prend:

• **1 x argent par couleur–** que le joueur cache derrière son paravent.

• **3 cartes de construction de la pioche qu'il garde dans sa main –** le joueur tient les cartes de construction dans sa main face à lui, à l'abri du regard des autres joueurs.

Le matériel non utilisé lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs est remis dans l'emballage.

Position de départ variable

Après que le jeu est préparé et que les clients sont sur la position de départ, le joueur qui commencera à jouer est tiré au sort. Puis chaque joueur pose ses 3 stands principaux.

Le joueur qui commence pose son premier stand principal et les autres joueurs en font de même tout en respectant l'ordre de passage dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le dernier joueur ait posé son troisième stand.

Les règles, citées à la page 4 „● **Placer un nouveau stand**“ sont valables ici aussi.
Il ne faut cependant pas négliger les 2 particularités qui sont valables lors de la position de départ:

- On ne joue pas de cartes de construction
- Seuls 2 stands principaux peuvent être placés dans une partie du marché

Position de départ donnée lors d'une partie à 4 ou 3 joueurs

Il est recommandé de jouer les toutes premières parties selon la position de départ donnée, qui permet de commencer le jeu plus rapidement.

4 joueurs

3 joueurs

Position de départ à 2 joueurs

Position de départ donnée:

A côté des 3 stands principaux du joueur se trouvent 6 stands principaux neutres (N), qui n'appartiennent à aucun des deux joueurs.

Position de départ variable:

Chaque joueur positionne ses 3 stands principaux. Puis les 6 stands principaux neutres sont mis dans le sac pour être ensuite mélangés. Les deux joueurs tirent chacun leur tour 1 plaquette de stand et la placent, selon les règles de position de départ variable mentionnées ci-dessus.

Déroulement du jeu

Le jeu commence.

Le joueur dont c'est le tour doit accomplir **exactement 1 à 3 actions possibles**:

- **Monter des stands**
  Jouer la carte de construction et:
  - a) Placer un stand principal ou
  - b) Agrandir le stand ou
  - c) Déplacer un stand principal
- **Attirer les clients à un stand**
- **Tirer 2 cartes**

Ensuite le prochain joueur joue.

Monter un stand

Le joueur dont c'est le tour joue, tout d'abord, une carte de construction.

Il prend soit un de ses nouveaux stands principaux ou un agrandissement de la réserve commune et le place sur une **place libre** de la partie du marché **indiquée par la carte de construction.**

Une place est libre quand il n'y a **aucune plaquette de stand, aucune entrée et aucun client.**

Jouer une carte de construction

Pour pouvoir monter son stand sur une place souhaitée, le joueur a 3 possibilités. Il joue...

… 1 carte de construction standard

Elle permet de monter son stand sur une place libre d'une partie du marché marquée.

… 1 carte de construction joker

Elle n'a le droit d'être jouée que contre une pièce d'une couleur au choix et permet au joueur de monter son stand sur une des trois parties du marché marquées.

… 3 cartes de construction au choix

Si le joueur ne possède la carte de construction adéquate, il a le droit de se défausser de 3 cartes de construction et de monter son stand sur une place libre de son choix. Les cartes de construction joker défaussées ne coûtent rien.

Il pose la ou les carte(s) devant lui.

a) Placer un nouveau stand principal

Le joueur dont c'est le tour prend un nouveau stand principal de sa réserve personnelle et le place sur le plateau de jeu.

Les règles suivantes sont de vigueur:

Le joueur a besoin de **2 emplacements libres se trouvant l'un à côté de l'autre** pour monter un stand principal et son entrée.
La carte de construction définit l'emplacement du stand principal.

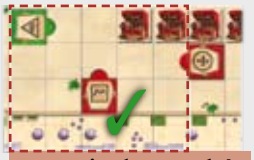
Les **stands principaux de couleur violette** ne peuvent être montés **que** dans **l'espace « restaurant »** alors que **tous les autres** ne peuvent être placés **que** dans **l'espace « marché ».**

Les stands principaux **doivent** être placés de façon à ce que **l'entrée** soit **sur l'espace « marché »,**

Dans chacune des neuf parties du marché, le joueur ne peut placer qu'**un stand principal par couleur.**

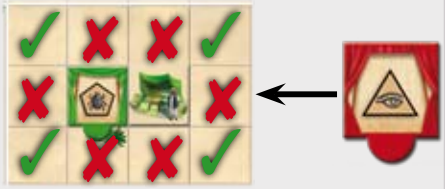
Dans cette partie du marché, plus aucun stand principal de couleur rouge ne peut être placé.

ce qui n'empêche **pas** d'avoir des **agrandissements** ou des **entrées** de même couleur dans la **même** partie de marché.

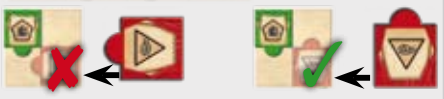


1 partie de marché

Il est impossible de placer un stand principal de façon **orthogonale** (horizontale ou verticale) par rapport à un autre stand principal ou un agrandissement.



Il doit être placé de façon à ce qu'il n'y ait pas plusieurs entrées sur une case.



Ensuite le joueur met la carte de construction sur le dépôt. C'est au tour du joueur suivant.

b) Placer un agrandissement

Le joueur dont c'est le tour prend un agrandissement de la réserve commune, le place, paie puis reçoit des points de victoire.

Voici les règles de placement:

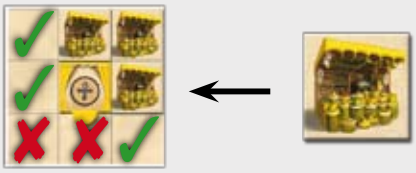
6 agrandissements différents

1 emplacement libre est nécessaire par agrandissement.

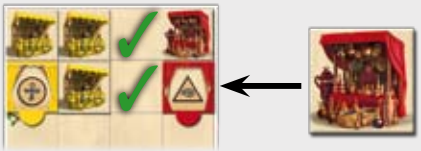
Les agrandissements de couleur violette ne peuvent être placés que dans l'espace « restaurant ». Les agrandissements des autres couleurs ne peuvent être placés que dans l'espace « marché » .

L'agrandissement doit être placé de façon **orthogonale** (c'est-à-dire horizontale ou verticale) par rapport à **son propre stand de même couleur**.

Il peut être placé à côté d'un stand principal ou d'un agrandissement déjà construit.



Des stands de couleur différente peuvent être reliés par des agrandissements.



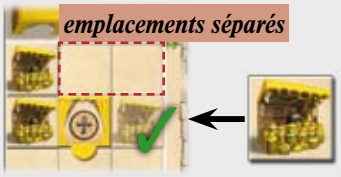
Des stands de même couleur ne peuvent pas être reliés de façon orthogonale par un agrandissement de même couleur.

Remarque: Chaque agrandissement doit pouvoir être affecté sans problème à un stand principal.

Chaque agrandissement doit être construit de façon à laisser les entrées accessibles à tous les clients.

Il doit y avoir **au moins 1 chemin** possible, la longueur du chemin n'ayant aucune importance *(voir mouvement des clients, page 7).*

Par contre, les espaces « marché » sur lesquels il n'y a ni clients, ni entrées, peuvent être séparés.



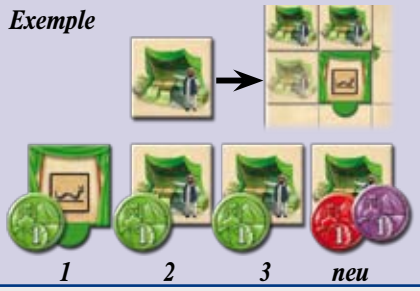
Les deux emplacements séparés ne peuvent être aménagés par les joueurs ⊕ que par des agrandissements de couleur jaune.

Coûts de l'agrandissement

Les coûts dépendent de la **grandeur générale** du stand après agrandissement. Ils s'élèvent à **1 pièce de la couleur du stand par plaquette de stand.**

Au moins 1 pièce de la couleur du stand doit être dépensée.
Le reste peut être payé selon la relation **2:1** dans une couleur au choix.

Exemple



Points de victoire pour l'agrandissement

Le joueur reçoit des points de victoire pour la grandeur du stand ainsi que pour les médailles.

Grandeur du stand:

1 point de victoire par plaquette de stand
Les points de victoire sont reportés sur l'échelle de points.

= 4 points de victoire

Médailles:

<u>Un joueur est le seul à avoir le plus grand stand:</u>

Si le joueur est le seul à avoir le plus grand stand dans une couleur après agrandissement, il a droit aux deux médailles correspondantes – or et argent.

S'il s'agit du premier agrandissement dans une couleur, le joueur prend les deux médailles dans la réserve commune.

Si une ou les deux médailles se trouvent en possession d'autres joueurs, elles seront remises au joueur ayant le plus grand stand.

<u>Plusieurs joueurs ont le plus grand stand:</u>

Si plusieurs joueurs ont le plus grand stand de la même couleur après agrandissement, le joueur qui a été le deuxième à avoir le plus grand stand reçoit la médaille

d'argent; il en est de même pour les joueurs suivants qui monteront le plus grand stand de la même couleur après agrandissement.

Dans les cas cités, le joueur reçoit les points de victoire indiqués pour les médailles qui viennent d'être obtenues au cours de la partie. Les points de victoire sont ensuite reportés sur l'échelle de points de victoire. Le joueur ne reçoit aucun point de victoire s'il possédait les médailles avant l'agrandissement.
Remarque: Si le joueur possède les deux médailles avant l'agrandissement, il ne reçoit que les points de victoire pour la grandeur de son stand
Les médailles sont déposées de façon bien visible devant son propre paravent.

Ensuite, le joueur pose sa carte de construction sur le dépôt. C'est au tour du prochain joueur.

● **Déplacement d'un stand principal**

Si le joueur dont c'est le tour remarque que son propre stand principal est placé de telle façon qu'un agrandissement est impossible, il a le droit de le déplacer – à condition que ce stand n'ait **pas** déjà **été agrandi**.

Le stand principal est retiré du jeu et doit être **de suite** placé ailleurs.

Toutes les règles de « ● **a. Placer un nouveau stand principal** » (page 4) sont ici valables.

Le joueur monte son stand principal de couleur violette et empêche ainsi le joueur d'agrandir son stand principal de couleur verte. A partir de maintenant, le joueur peut déplacer son stand principal.

Ensuite le joueur pose la carte de construction sur le dépôt. C'est au tour du prochain joueur.

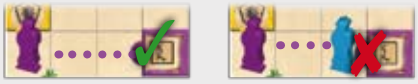
Attirer les clients à un stand

Le joueur dont c'est le tour choisit une entrée de stand qui lui est propre ou non, vers laquelle il attire les clients de couleur correspondante (voir mouvement général des clients). Puis le client attiré va être échangé contre le client en dehors du plateau de jeu et le joueur reçoit de l'argent.

• Attirer des clients

Les conditions suivantes doivent être remplies:

L'entrée doit être **libre**, c'est-à-dire qu'aucun autre client ne doit se trouver **au bout du chemin.**



Le client doit être attiré à l'entrée libre qu'il peut atteindre le plus **rapidement possible.**

Si le joueur a le choix entre deux ou plus d'entrées libres **de même distance,** il décide du chemin que doit emprunter le client.

Si le joueur possède des cartes de bonimenteur, il peut les jouer pour attirer les clients qui se trouvent à des entrées libres plus éloignées. Pour chaque carte de bonimenteur jouée, le joueur peut ignorer **une** entrée proche. Les cartes de bonimenteur jouées sont remises sur la case de bonimenteur.

Le client est déplacé vers l'entrée.

• Echanger les clients

Maintenant le client est retiré du plateau de jeu et placé sur le tableau de l'argent de la couleur correspondante. Il laisse sa place au client se trouvant en dehors du plateau de jeu.

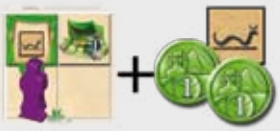
Le client vert est placé sur le tableau de l'argent de couleur verte. Le client de couleur violette arrive à l'entrée.

• Recevoir de l'argent

Son propre stand:

Si le client a été attiré vers son propre stand, le joueur dont c'est le tour reçoit, selon la grandeur de son stand, 1 pièce par plaquette de stand dans la couleur du stand.

Le joueur a attiré le client jusqu'à son stand et reçoit 2 pièces de couleur verte.



Un autre stand:

Si le client est attiré vers un stand qui n'appartient pas au joueur dont c'est le tour, le joueur reçoit 1 pièce de la couleur du stand. Le propriétaire du stand reçoit, selon la grandeur du stand, 1 pièce par plaquette de stand dans la couleur du stand.

Le joueur a attiré le client vers le stand du joueur . reçoit 2 pièces de couleur verte. reçoit 1 pièce de couleur verte.

Puis c'est au tour du prochain joueur.

Mouvement général du client

Seul un des 5 clients peut être déplacé dans l'espace « marché ». Un client ne se déplace que de façon orthogonale, de case en case.

Les clients peuvent passer par dessus des cases libres, des cases occupées par d'autres clients et des cases avec entrée.

Le chemin d'un client ne peut pas traverser un espace « restaurant ».

Tirer 2 cartes

Le joueur dont c'est le tour tire **2 cartes.**

Pour chacune des cartes, le joueur a le choix entre:

• l'une des cartes de construction présentées

• la première carte de construction de la pioche

• une carte de bonimenteur

Les cartes de construction restent dans la main du joueur. Si le joueur a plus de 4 cartes de construction dans la main, il en choisit 4 et met le reste sur le dépôt.

Si le joueur a pris les cartes de l'étalage, ce dernier sera **renfloué seulement** à **la fin du tour** par des cartes de la pioche.

Remarque: Dès qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes du dépôt sont mélangées et servent de nouvelle pioche.

Les cartes de bonimenteur sont posées face visible à côté du paravent. Il est possible de posséder plusieurs cartes de bonimenteur.

C'est au tour du prochain joueur.

Phase finale et fin du jeu

Dès que le dernier aménagement après l'agrandissement d'un stand d'une couleur est achevé ou qu'il ne reste qu'un aménagement de 2 couleurs possible, la **phase finale** commence:
A partir de maintenant, **seule l'action** ■ **« Monter un stand »** peut être jouée. Si un joueur ne désire pas ou ne peut pas effectuer de construction, le jeu est terminé pour lui. Les autres joueurs jouent jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse ou ne désire effectuer de construction. **Le jeu se termine par la dernière action de construction.**

*Remarque: **Un joueur, qui renonce à son action** de construction, ne peut plus jouer dans les prochains tours. Il est ainsi possible que le dernier joueur effectue plusieurs constructions les unes après les autres.*

Comptabilisation finale

Les médailles sont maintenant de nouveau comptabilisées. Les possesseurs actuels reportent leurs points de victoire sur l'échelle des points.

Exemple:

= 15 PV

= 2 PV

Ensuite les joueurs obtiennent des points de victoire pour l'argent resté en leur possession. **1 point de victoire pour 3 pièces.**

Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Particularités d'une partie à 2

Les stands principaux neutres ne peuvent être ni déplacés ni agrandis. Les joueurs qui conduisent les clients à une entrée neutre, reçoivent 1 pièce dans la couleur du stand.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany